

## Barnens rättigheter

### FN'S BARNKONVENTION

**Artikel 1**  
"Ett barn är varje människa under 18 år."

**Artikel 3**  
"Barnets bästa ska komma i främsta rummet vid alla beslut som rör barn."

**Artikel 12**  
"Varje barn har rätt att uttrycka sin mening och höras i alla frågor som rör barnet. Barnets åsikt ska beaktas i förhållande till barnets ålder och mognad."

Innan du fyllt 18 år så är du inte myndig, och har inte någon rösträtt. Därför är det extra viktigt att dessa röster också finns med när vi tillsammans utformar den byggda miljön.

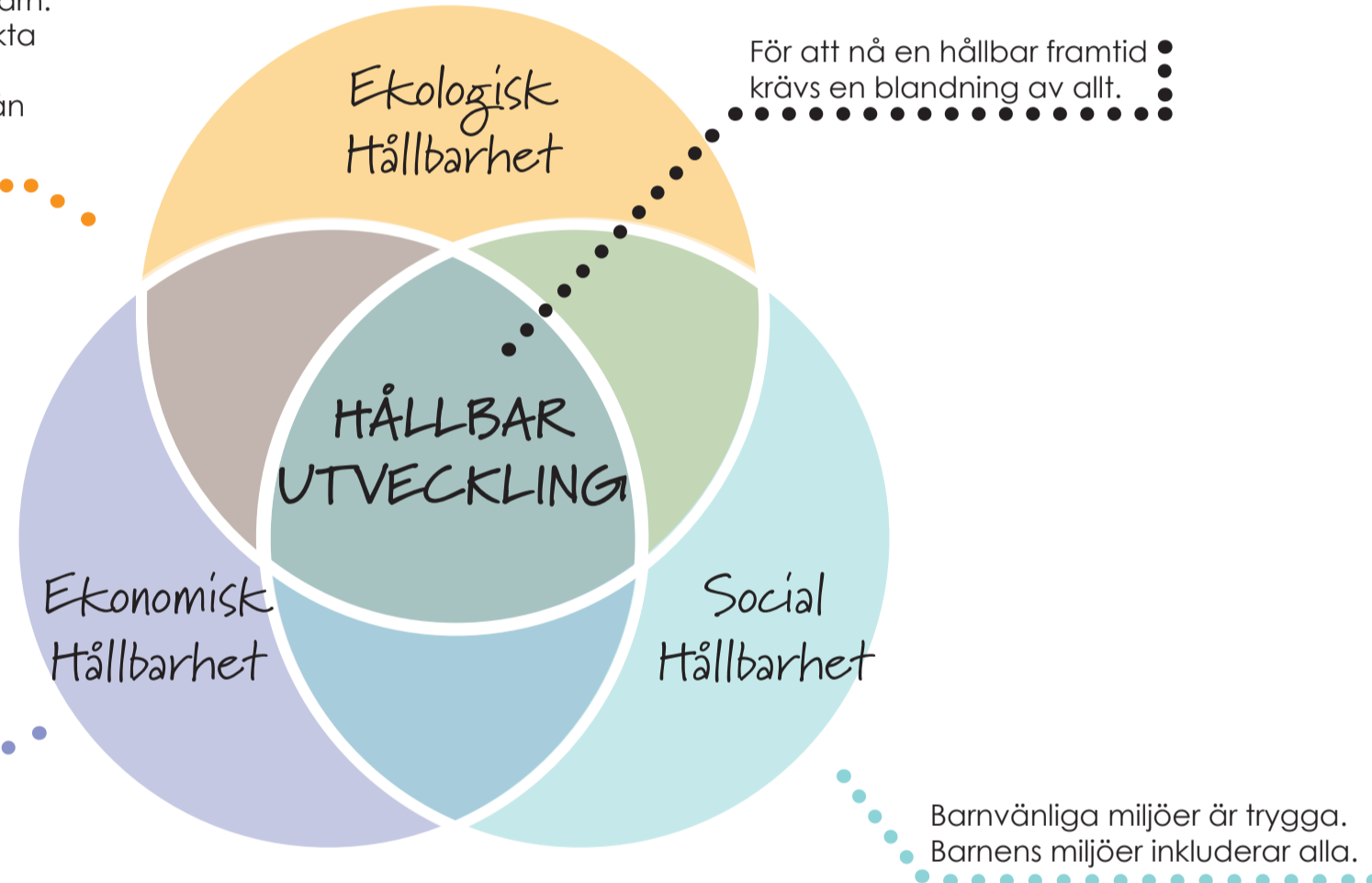
Den här artikeln belyser inte barns rätt till att få sin röst hörd, utan hur beslutsfattare ska se till att barnets bästa prioriteras.

Hur vi planerar och bygger i barns närmiljö är något alla barn har rätt att uttrycka sin mening om enligt artikel 12. Artikeln belyser också att man ska ta hänsyn till barnets ålder, en viktig sak att tänka på då hela konventionen berör alla människor under 18 års ålder.

## Barnvänlig miljö = Hållbar miljö

Bilfria miljöer är säkrare för barn. Naturen är oftast den perfekta lekplatsen. Barnvänliga miljöer är fria från farliga kemikalier.

En barnvänlig miljö har inte konsumtion eller vinstdriv i fokus



# Uppdrag i Henån & Barns rätt till inflytande

## Del 1. Barns rätt till inflytande

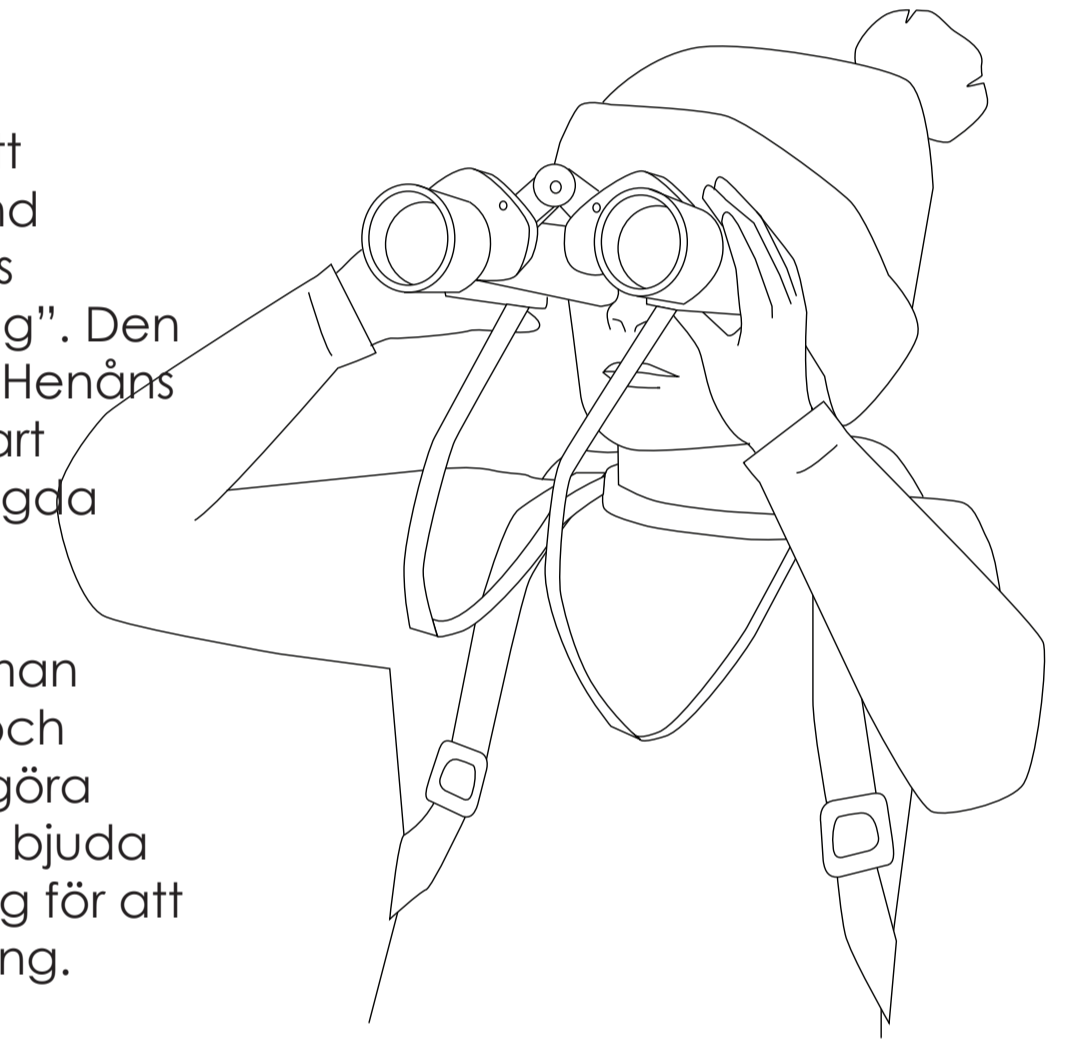
Jag har valt att i mitt fördjupningsprojekt fokusera på barnens roll i hur vi formar vårt samhälle. Syftet är att uppmärksamma barns rätt till inflytande. Barn är människor och är en stor andel av befolkningen. De är inte bara "framtiden" eller "snart vuxna". De är nu. Det kommer alltid att finnas barn.

Projektet är i två delar. Den första delen är mer teoretisk. Den går igenom barnens rättigheter, hur man får med barnens perspektiv och varför det bidrar till en hållbar utveckling.

## Del 2. Utforskarens Uppdrag

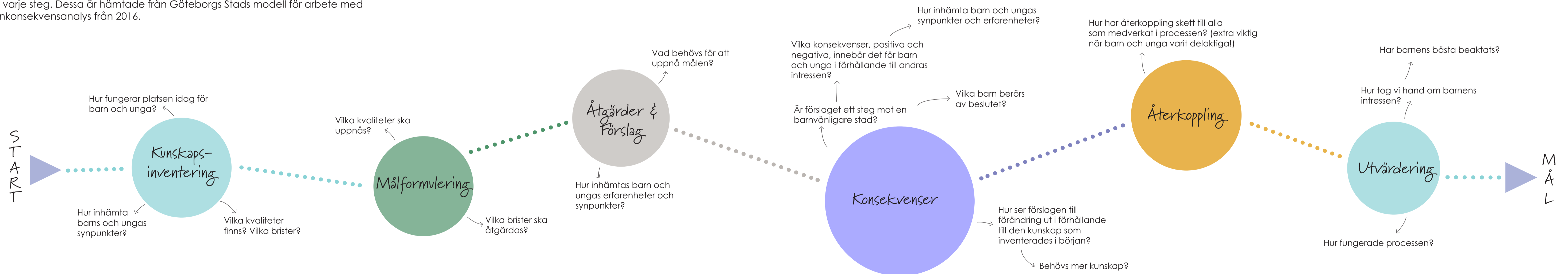
I den andra delen har jag skapat en lek för barn att utföra sin egna platsanalys. Antingen på egen hand eller tillsammans med vuxna. Underlaget är en sorts aktivitetsbok som jag döpt till "Utforskarens Uppdrag". Den består av små uppdragsböcker och en karta över Henåns centrum. Leken går ut på att färglägga och rita klart kartan över Henån, och att hitta detaljer i den byggda miljön med hjälp av ledtrådar.

Aktivitetsboken fungerar som ett exempel på hur man kan inleda interaktionen med barn, på ett lekfullt och lättförståeligt sätt. Syftet är att väcka intresse och göra arkitektur och stadsplanering enklare att förstå. Att bjuda in och göra ämnet intressant är ett viktigt första steg för att få barn och unga mer delaktiga i vår stadsutveckling.



## Hur man får med barnens perspektiv

Figuren nedan visar de olika faserna i ett projekt och de frågor man bör ställa sig i varje steg. Dessa är hämtade från Göteborgs Stads modell för arbete med barnkonsekvensanalys från 2016.





# HUR MAN UTFÖR UPPDRAGEN

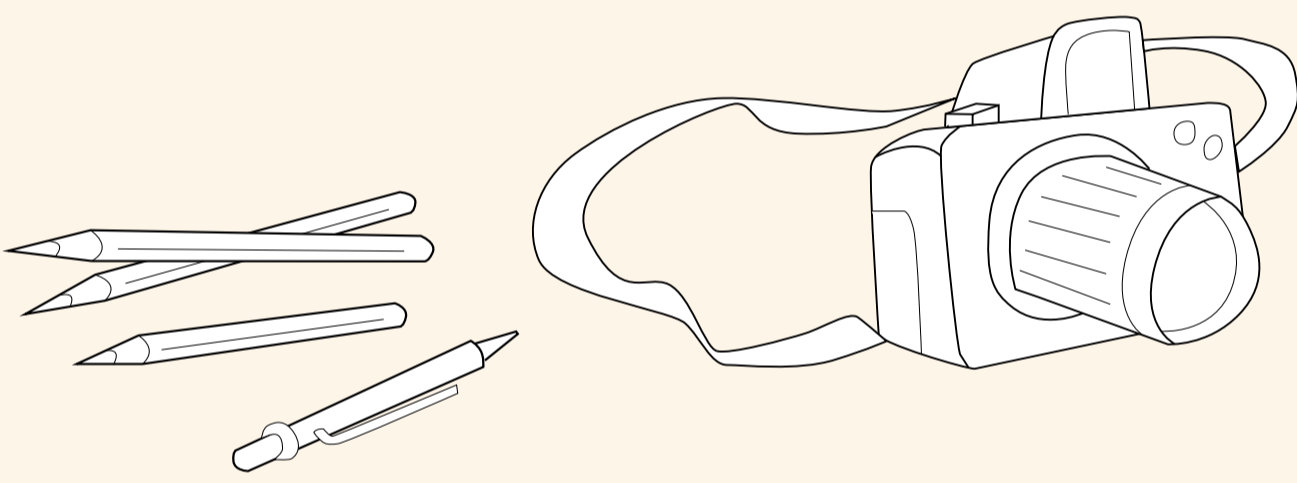
Kartan över H:nån är svår att förstå!  
Den behöver ritas klart och fyllas i med färg.

Du har 2 huvuduppgifter!

1. Rita klart kartan
2. Hitta bokstäverna till den gömda meningen

För att lyckas med detta behöver du...

## UTFORSKA HENÅN!



Det här huset på kartan är Kajutan = H:nåns Bibliotek.  
Det är här du börjar din upptäcksfärd!

Hjälp dig själv hitta med kartan genom att skriva och rita.

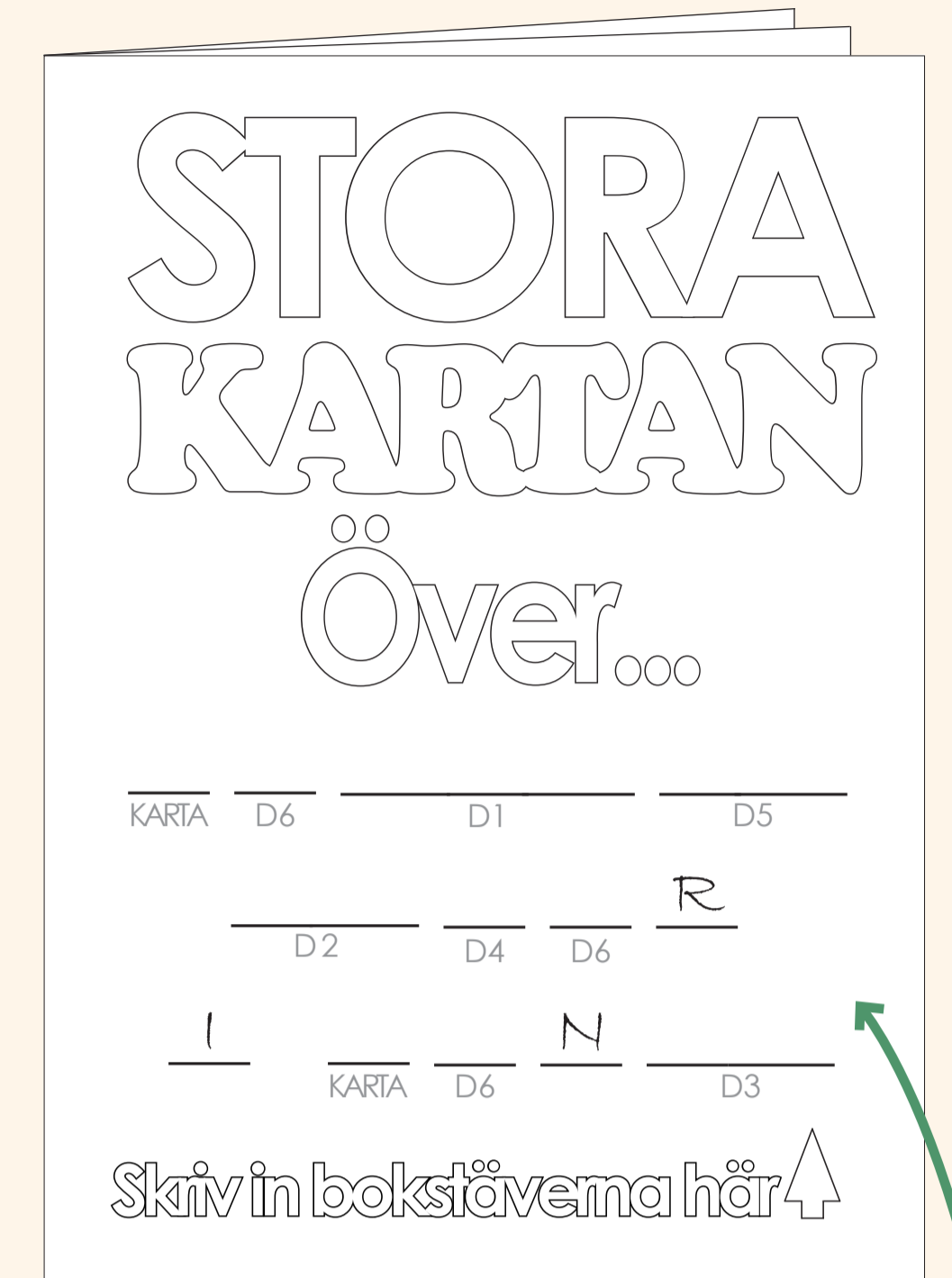
**DU FÅR KLADDA HUR MYCKET DU VILL!**

Vilket hus är ICA till exempel? Skriv det på huset så att du inte glömmet!

**SISTA BOKSTAVEN TILL DEN GÖMDA MENINGEN**  
Du hittar den genom att dra en linje mellan dina olika X som du ritat i din jakt på detaljer!

Dra en linje mellan Detalj 3, 2 och 4.  
 Dra en linje mellan Detalj 5, 1 och 6  
 Dra en linje mellan Detalj 1 och 2.

Vilken bokstav ser du framför dig? Skriv in det i den gömda meningen på framsidan där



**DEN GÖMDA MENINGEN**  
Bokstäverna till den gömda meningen på framsidan av kartboken hittar du genom att leta efter detaljer i H:nån, med hjälp av detaljböckerna!

Bokstäverna från Detalj 1 skriver du där det står "D1". Detalj 2 heter "D2".  
Det är alltså 6 Detaljer som du ska hitta!

## UPPDRAG: HAV & VATTEN

Kartan är så svår att förstå... den behöver färg!  
Kan du lista ut vad som är hav?

Måla havet blått!  
(eller den färg du tycker passar)

H:nån är ju döpt efter en Å. H:n-ÅN. Kan du hitta ån på kartan? Färglägg ån samma färg som havet!



Hittar du mer vatten under din upptäcksfärd? Rita ut det också!

## UPPDRAG: HUS & BYGGNADER

Hus kan delas in i två grupper: Privata och Offentliga.

Privata hus är oftast hus som man bor i.

Offentliga hus (eller byggnader) är hus som du inte behöver bo i för att få vara i. Offentligt betyder att alla får komma in. Det kan t ex vara ett bibliotek, eller en skola.



Vilka hus tycker du är privata? Välj en färg och färglägg de privata husen på kartan!

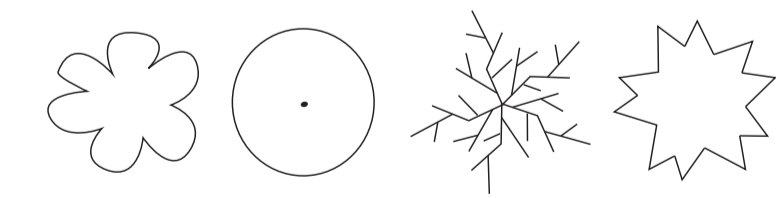
Vilka hus tycker du är offentliga? Välj en annan färg och färglägg dessa!

## UPPDRAG: TRÄD & SÄNT

Kartan saknar någonting... jätteviktigt! Det finns inga träd eller skogar med! Du behöver hitta träden i H:nån och rita ut dessa. Färglägg allt som växer i en fin färg. (förslagsvis grönt).

Kartor är ju ritade uppifrån - som om du vore en fågel som flyger över staden och tittar ner. Men hur ritas man träd och buskar uppifrån?

Här är några förslag, att välja på:



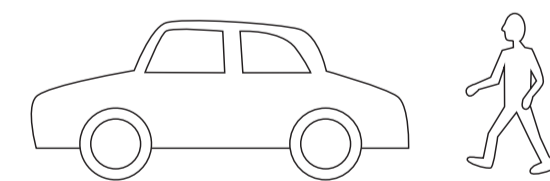
Det finns ju massa andra saker som också vill bli samma färg som träden.  
Gräsmattor... buskar... rabatter... skogar...  
Hitta dessa också och färglägg kartan!

## UPPDRAG: BILAR & GÄENDE

HELA KARTAN ÄR JU FULL AV VÄGAR!

Men hur används vägarna? Vart kör bilarna? Vart kan du gå?

Välj en färg för bilar och en annan färg för gående.  
Rita ut på kartan vart bilarna kör med bilfärgen.  
Rita också ut på kartan vart människor kan gå med gående-färgen.

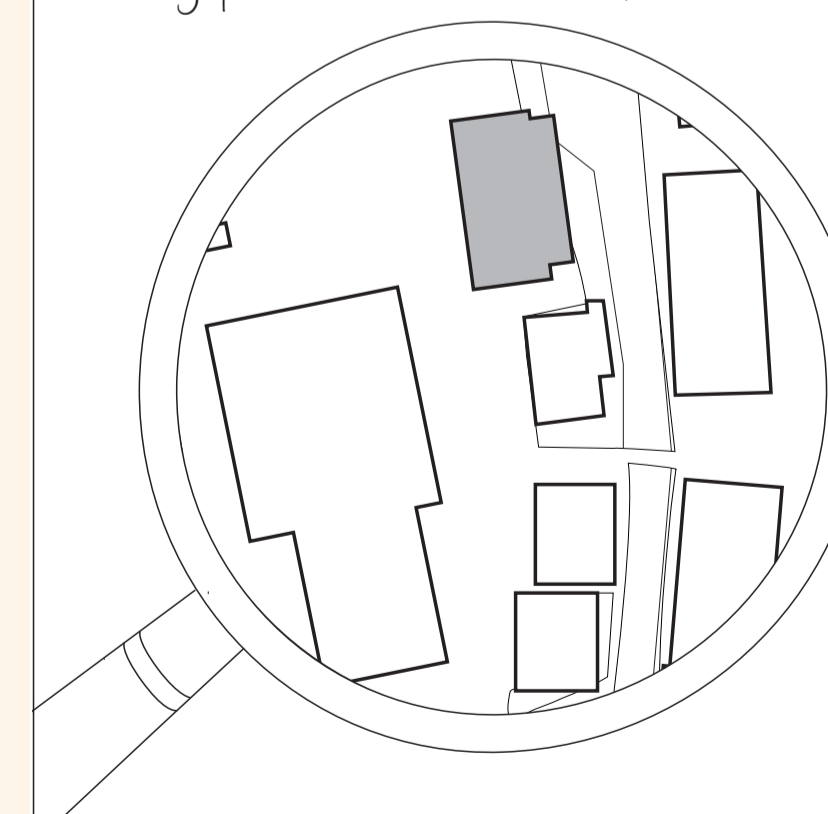


Psst... finns det andra sätt att ta sig fram?  
Cykel kanske? Kan du komma på andra sätt?  
Välj en färg för dessa också och rita dem!

## Detalj 1

Här är ett förstoringsglas över den del av kartan där den första detaljen kan upptäckas

Kan du hitta hit?  
- Ta hjälp av den STORA KARTAN!



Tavlorna visar olika detaljer. Men bara en utav dem kommer från platsen... Din uppgift är att lista ut vilken - genom att leta på platsen!

Sedan tar du bokstäverna till den rätta tavlan och skriver in i DEN GÖMDA MENINGEN på den stora kartans framsida! Detalj 1 skrivs över "D1".

Rita sedan ett X på den STORA KARTAN vart någonstans du hittade detaljen!

